

**PENGGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VSD NEGERI 2
SERDANG TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Sukma Veti Mutiara¹, Joko Sutrisno AB², Elvandri Yogi Pratama³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: sukmaveti.mutiara@gmail.com¹, jokosutrisnoab@gmail.com²,
elvandriyogipratama@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas VB SD Negeri 2 Serdang, yakni rendahnya aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Salah satu media yang tepat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika dengan menggunakan media pembelajaran tiga dimensi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VB di SD Negeri 2 Serdang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Serdang pada siswa kelas VB. Penelitian PTK dilakukan sebanyak 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB SD Negeri 2 Serdang yang berjumlah 21 siswa. Berdasarkan analisis data yang telah diketahui bahwa hasil pembelajaran Matematika di kelas VB di SD Negeri 2 Serdang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 57,14% menjadi 85,71%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika materi bangun ruang dengan menggunakan media tiga dimensi menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media tiga dimensi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VB SD Negeri 2 Serdang.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Media Tiga Dimensi

Abstract: This research was conducted based on the problems that occurred in VB class students at SD Negeri 2 Serdang, namely the low student learning activity and student learning outcomes. One of the right media to improve the activity and learning outcomes of Mathematics by using three-dimensional learning media. The purpose of this research is to improve the mathematics learning outcomes of VB class students at SD Negeri 2 Serdang. This type of research is Classroom Action Research (CAR) conducted at SD Negeri 2 Serdang for VB class students. CAR research was carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. Data collection techniques used are tests, observation sheets, interviews, and documentation. The subjects in this study were 21 students in class VB SD Negeri 2 Serdang. Based on data analysis, it is known that the learning outcomes of Mathematics in VB class at SD Negeri 2 Serdang have increased from cycle I to cycle II, namely 57.14% to 85.71%. This shows that the results of learning Mathematics on geometrical material using three-dimensional media show very good results. Based on the results of this research, it can be concluded that the use of three-dimensional media can increase the activity and learning outcomes of VB class students at SD Negeri 2 Serdang.

Keywords: Learning Activities, Learning Outcomes, Three Dimensional Media

PENDAHULUAN

Secara umum, pendidikan di tingkat sekolah memiliki sejumlah fungsi dalam cakupan kluasannya. Salah satu fungsi tersebut, dan ini yang utama, adalah sebagai upaya mentransfer ilmu pengetahuan kepada para siswa, sehingga

mereka dapat menyelesaikan berbagai jenis permasalahan dan tantangan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dna teknologi. Adapun pada teori dan praktiknya, penyampaian pendidikan tersebut diaplikasikan melalui sejumlah mata pelajaran, misalnya matematika.

Mata pelajaran ini menjadi signifikan bagi siswa, sebab dengan belajar dan memahaminya, siswa dilatih untuk berpikir kritis, analitis, logis, dan sistematis. Dengan begitu, selain berguna dalam cakupan pendidikan di kelas, kemampuan matematis yang mereka dapat sangat mungkin dapat membantu siswa menyelesaikan masalah sehari-hari.

Kendati demikian, keilmuan matematika kerap tak dipahami secara baik oleh siswa. Hal itu membuat hasil belajar siswa atas mata pelajaran ini rendah. Lebih jauh lagi, dalam kasus siswa di SD Negeri 2 Serdang, fakta itu menemukan validasinya mengingat berdasarkan wawancara guru di kelas tersebut, mayoritas siswa mengalami kesulitan dengan dibuktikan dari hasil ujian akhir semester, hanya ada 6 siswa yang mencapai batas maksimum dari total 21 siswa, sementara 15 siswa lainnya belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan sebesar 71.

Kondisi tersebut menerbitkan pertanyaan, mengapa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran matematika? Terobosan apa yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut? Dus, penelitian dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan kedua, sehingga penulis terdorong melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penggunaan Media Tiga Dimensi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Serdang Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Sebagai mula, penelitian ini merentangkan sejauh apa cakupan hasil belajar siswa dijadikan objek yang diteliti dan akan ditingkatkan. Sebagai hal yang melekat dalam sistem pendidikan kelas, hasil belajar bukanlah hal statis atau tak dapat ditingkatkan. Hal ini, merujuk terhadap Susanto (2013), yang menerangkan bahwa hasil belajar menyangkut berbagai aspek, mulai dari

kognitif, afektif, dan psikomotor. Cakupan itu lantas melebar dalam penelainnya, sebab afektif berkorelasi dengan kompetensi sikap, kognitif dengan pengatahan, dan psikomotor dengan keterampilan siswa. (Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 tentang Pedoman Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik). Lebih jauh lagi, hasil belajar juga mencangkup penilaian terhadap pengetahuan, keterampilan, apresiasi, nilai keluhuran, sikap, dan perbuatan siswa (Widyanti, 2014). Di sini, peran guru memegang posisi signifikan sebagai pihak yang mengevaluasi hasil belajar, sebab hasil itu memerlukan hasil dari proses interaksi, belajar, dan evaluasi belajar (Syahputra, 2020).

Di sisi lain, Hilmiatussaidah (2020) menyebutkan bahwa hasil belajar pun tak sebatas pada kompetensi saja, tetapi pula terkait perubahan dalam diri siswa baik perubahan keterampilan ataupun sikap para siswa. Sementara itu, hasil akhirnya, hasil belajar itu pun menjadi laporan mengenai apa saja ilmu yang telah diperoleh sepanjang proses pembelajaran yang berlangsung (Popenici & Millar, 2015). Sebagai laporan, hasil belajar pun dapat menjadi tolak ukur terkait sejauh mana siswa berhasil memahami suatu materi (Firmansyah (2015). Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merentangkan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki dari hasil belajar yang mereka peroleh sepanjang proses pembelajaran (Molstad & Karseth, 2016). Selain itu, cakupan tersebut merentang pada perubahan yang terjadi pada diri siswa berkaitan dengan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dengan demikian, hasil belajar menjadi evaluasi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menganalisis pencapaian siswa pada kegiatan pembelajaran dan sebagai tolak ukur dalam ketercapaian

pembelajaran yang diperoleh siswa melalui proses kegiatan pembelajaran.

Di sisi lain, untuk meningkatkan hasil belajar, sistem pendidikan melalui media tertentu dapat menjadi solusi. Sebab, media sebagaimana merujuk maknanya yang berasal dari bahasa Latin yang berarti “tengah”, perantara dan pengantar; dapat menjadi perantara perubahan dan peningkatan tersebut. Sebagai perantara, Rossi dan Breidle (2011) media memerankan peran yang signifikan dalam pembelajaran, sebab sifatnya dinamis meliputi televisi, radio, buku, majalah, dan sejenisnya yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan. Pendapat serupa datang dari Syaefuddin (2018) yang menerangkan kalau media berperan menyalurkan pesan yang merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga mereka termotivasi untuk belajar. Seturut hal tersebut, Ardianti (2015) mengemukakan bahwa motivasi tersebut selanjutnya mendorong terjadinya proses belajar yang memiliki tujuan, disengaja, dan terkendali.

Akibat situasi yang terkendali dan terencana tersebut, lingkungan belajar yang kondusif dan pembelajaran yang efisien dan efektif pun tercipta (Muardi, 2013). Lebih jauh lagi, Vernon S. Gerlach & Donald P dikutip oleh Rosyid, dkk. 2019:4) menjelaskan arti media dalam cakupan sempit dan luas. Dalam cakupan sempitnya, media mewujud sebagai grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang sebatas menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Sementara itu, dalam cakupan luasnya, media merupakan sebagai kondisi yang berisi kegiatan, sehingga memungkinkan hadirnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. Sebagai alat, media berkorelasi dengan kompetensi guru

dalam memanfaatkannya sebagaimana yang dikemukakan Sudjana dan Rivai (2017) yang menyebutkan “media pembelajaran adalah sebuah alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru”.

Nilai media itu, lebih lanjut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Suryani dkk (2018:5) bahwa “media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”. Baiknya media belajar juga dapat memengaruhi baiknya iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang telah dikembangkan oleh para pendidik.

Dengan begitu, penulis bisa menarik kesimpulan bahwa media (belajar) berperan penting dalam membantu penyampaian pesan pembelajaran dan informasi sesuai dengan teori pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, media juga bisa digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, penentuan cakupan atau jenis media dalam menunjang proses pembelajaran.

Di sini pula, media tiga dimensi dapat dijadikan salah satu alternatif yang dapat dipilih. Sebab, media tiga dimensi memiliki sejumlah keunggulan untuk menopang berjalannya proses pembelajaran. Sifat media tiga dimensi, sebagaimana yang dikemukakan Sanjaya (2016), yang dapat diamati dari berbagai arah dan memiliki dimensi panjang,

lebar, tebal (Asrotun, 2014); membuat siswa lebih mudah terhubung dengan media tersebut. Lebih jauh, media tiga dimensi yang dapat diproyeksikan dalam tampilan visual tiga dimensi, tampak lebih menarik siswa. Para guru bisa mengvisualisasikan benda asli atau asli, baik hidup ataupun mati, dan tiruan atas objek tertentu, sehingga kelekatan proses keterhubungan dengan siswa dapat terjalin selama proses pembelajaran.

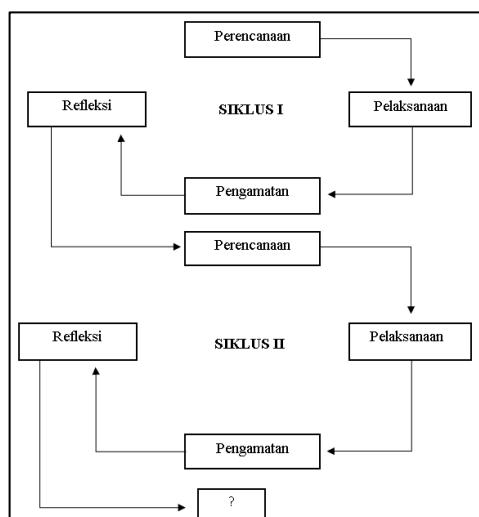
Sementara itu, apabila benda asli difungsikan dalam proses tersebut, baik dengan menghadirkannya ke dalam kelas, misalnya membawa bebatuan, kayu, dan benda mati alami lainnya; atau membawa siswa menjumpa benda-benda tersebut, para siswa akan lebih mengalami dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan melibatkan semua sifat motorik dan indra dalam diri mereka. Penghadiran itu pun bisa dilakukan dengan menghadirkan benda buatan manusia, misalnya miniatur tertentu, sebab miniatur dapat menjadi media pembelajaran yang efektif (Daryanto, 2013).

Di sisi lain, media berbasis visual pun tak kalah penting memegang peranan pembelajaran, sebagaimana yang dikemukakan oleh Arsyad (2011:89). Media ini dapat membuat siswa memahami topik pembelajaran dan memperkuat ingatan mereka. Selain itu, media visual yang kaya warna dan rupa, membuat minat siswa tumbuh lebih baik. Nantinya, media visual itu juga dapat membuat mereka lebih mengalami dan terjun langsung dalam konteks topik yang diterakan materi pembelajaran, sehingga dialog dan interaksi yang terjadi berlangsung lebih interaktif. Oleh sebab itu, penting rasanya dalam menentukan kualitas dan efektivitas bahan-materi visual demi keberhasilan peningkatan pembelajaran melalui media tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai urgensi media tiga dimensi dalam membantu proses pembelajaran, sebab sifatnya yang menyerupai benda nyata sekaligus benda nyata, dan dapat diamati lantaran sifatnya berbentuk panjang, lebar, atau tebal dengan ukuran serta kekhasan tertentu; dapat menjadi instrumen atau alat pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan berkualitas.

METODE PENELITIAN

Sebagai instrumen penting penelitian, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam pengaplikasiannya, penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan berfokus pada beberapa siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

(Arikunto, 2009)

Sementara itu, dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik observasi dan teknik tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini

bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media tiga dimensi yang nantinya turut meningkat hasil belajar mereka. Aplikasi dari metode tersebut menyasar siswa di kelas V SD Negeri 2 Serdang sebagai objek penelitian. Lebih spesifik lagi, peningkatan itu diharapkan dicapai dalam mata pelajaran Matematika yang mereka dapatkan. Sementara itu, pada praktiknya, penelitian ini digelar dalam 2 siklus utama dengan 3 kali pertemuan per siklusnya. Skema pertemua itu digelar dalam kurun waktu 2 jam pelajaran, atau sekitar 2X35 menit. Adapun data hasil belajar siswa, diperoleh dari hasil tes yang dilakukan di akhir pertemuan pada tiap siklusnya; sedangkan terkait sejauh apa aktivitas dan motivasi siswa meningkat, nilai tersebut didapat dengan obvervasi langsung di saat proses belajar-mengajar berjalan.

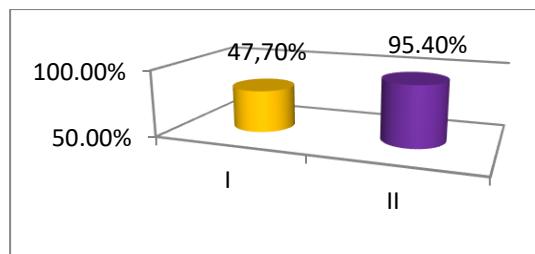
1) Aktivitas siswa

Data dari penelitian menunjukkan hasil menggembirakan, sebab penulis mendapati bahwa aktivitas belajar siswa meningkat selama proses pembelajaran yang berlangsung dalam periode penelitian. Hasil ini membuktikan efektivitas penggunaan media tiga dimensi dalam proses pembelajaran yang diterapkan di kelas VB SD Negeri 2 Serdang. Lebih jelasnya, peningkatan aktivitas siswa sepanjang siklus I ke siklus II bisa dilihat pada hasil dalam tabel berikut ini:

No	Siklus	Persentase	Peningkatan
1	I	47,7%	47,7%
2	II	95,4%	

Peningkatan aktivitas siswa ini berkorelasi dengan kemampuan siswa sepanjang pelaksanaan pembelajaran yang

sama-sama menunjukkan hasil yang baik. Hasil ini pun semakin membuktikan atas tepatnya penggunaan media tiga dimensi yang diterapkan dalam proses pengajaran siswa. Gambaran peningkatan aktivitas siswa itu bisa dilihat dalam presentase yang ditampilkan di bawah ini:



Secara jelas, tabel dan gambar di atas membuat penulis menarik kesimpulan terkait meningkatnya aktivitas belajar siswa sepanjang proses pembelajaran menggunakan media tiga dimensi. Peningkatan itu dicapai secara signifikan, sehingga nilai yang penulis perkiraan menyentuh nilai yang sangat baik. Angka 13,6 % menegaskan bahwa peningkatan itu diraih secara signifikan dalam periode siklus I ke siklus II.

Dengan demikian, hasil ini menegaskan bahwa penggunaan media tiga dimensi membuktikan dapat tercapainya tingkat aktivitas belajar siswa, mengingat penggunaan media tersebut melepaskan siswa dari suasana jemu di dalam kelas, dan membuat mereka mengalami proses pembelajaran lebih nyata dan dalam lagi. Selain itu, keaktifan siswa yang menunjukkan nilai baik atau tinggi ini membuktikan kekokretan yang disediakan media tiga dimensi sesuai materi, topik, atau hal yang tengah dipelajari.

2) Hasil Belajar Siswa

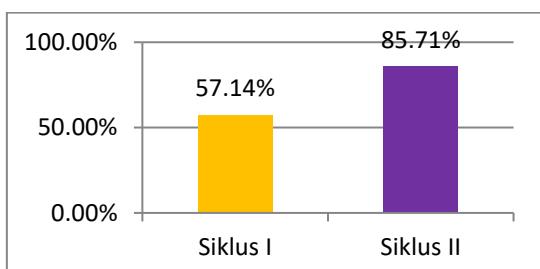
Dalam memetakan hasil belajar siswa, penulis menggunakan soal tes hasil belajar di akhir pertemuan sebagai

tolak ukur sejauh mana peningkatan hasil itu dicapai oleh mereka. Tes itu dipilih dalam format esai yang berisi 5 soal, dan diberikan kepada siswa baik pada siklus I maupun siklus II. Adapun materi soal tersebut didasarkan pada materi pembelajaran yang diberikan pada setiap siklus.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa media tiga dimensi cukup membuat siswa mencapai peningkatan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan perbandingan antara rata-rata hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan belajar yang mereka capai pada tiap siklusnya. Peningkatan tersebut kiranya tergambar pada tabel berikut ini:

No	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	67,85	79,04
Ketuntasan (%)	57,14%	85,71%

Peningkatan nilai hasil belajar tersebut berhubungan dengan pemahaman siswa terkait materi, soal, dan tugas-tugas selama proses pembelajaran. Hal itu pun menandakan penerimaan, penyerapan, dan pemahaman yang dicapai oleh siswa meningkat semakin baik. Peningkatan ini juga menandai keefektifan media tiga dimensi dalam proses tersebut. Lebih jelas lagi, nilai atau persentase peningkatan itu disajikan dalam gambar berikut ini:



Kedua data tabel dan gambar itu mengakhiri observasi dan tes yang dilakukan penulis. Kedua data tersebut pun menebalkan capaian hasil atas meningkatnya pemahaman siswa sepanjang proses pembelajaran, terutama selama berlangsungnya mata pelajaran matematika yang dikombinasikan dengan penggunaan media tiga dimensi. Lebih jauh, keberadaan media tiga dimensi yang beririsan dengan materi pembelajaran dan diaplikasikan secara langsung dalam proses tersebut membuat siswa tampil lebih aktif, interaktif, dan dapat mengingat materi pelajaran lebih lama. Hal itu mengantarkan proses pembelajaran ke taraf yang lebih efisien dan efektif lagi. Capaian ini, pun ditegaskan oleh pendapat yang dikemukakan oleh Muardi (2013), bahwa media (tiga dimensi) menjadikan pesan yang disampaikan pendidik lebih terencana, sehingga dapat menciptakan ruang pembelajaran yang lebih kondusif dan membuat siswa menangkap informasi itu dengan cara yang efisien dan efektif. Dengan demikian, penggunaan media tiga dimensi cukup berhasil dalam keaktifannya meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelas VB SD Negeri 2 Serdang.

Lebih spesifik lagi, penulis mendapati kecenderungan pada siklus I, bahwa siswa terlihat bingung sepanjang proses pembelajaran. Ekspresi kebingungan itu dapat dipahami mengingat mereka tampak kesulitan memahami isi materi kelas, hal itu juga ditopang jenuhnya proses pembelajaran lantara minimnya keaktifan siswa sepanjang proses pembelajaran, dan mayoritas siswa pun tampil kurang percaya diri manakala diminta menyampaikan informasi baik sebagai umpan-balik, ataupun upaya memberi informasi kepada sejawatnya. Di samping itu, atmosfer tidak kondusif pun tercipta, sebab tak sedikit siswa yang kurang

memperhatikan penjelasan yang diberikan guru mereka. Sebagian dari mereka bahkan terlihat asyik mengobrol dengan teman sebangku. Maka tidak mengherankan, sebagian dari mereka seolah kurang serius dalam belajar, dan tampak kesulitan memahami sifat-sifat bangun ruang sederhana.

Oleh sebab itu, dapat dipahami apabila guru tersebut berupaya mengatasi beragam permasalahan tersebut dengan menghadirkan ruang kelas yang asyik, interaktif, dan kondusif. Pemilihan media tiga dimensi pun diputuskan, dan hasil tersebut membuktikan capaian yang baik, bahwa penggunaan media tiga dimensi dapat merangsang ketertarikan siswa dan membuat mereka aktif bertanya. Lebih jauh, ia pun memberikan dukungan yang menguatkan siswa untuk tampil percaya diri saat pembelajaran berlangsung, dan menguatkan mereka supaya tak perlu salah merespons soal atau pertanyaan. Terakhir, penghadiran ruang belajar yang efektif dan efisien itu pun diperkuat dengan pemberian reward kepada siswa yang aktif menjawab.

Sebaliknya, hasil yang ditunjukkan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan ketimbang siklus sebelumnya. Pada siklus ini, peningkatan yang baik dicapai siswa yang tampil dengan pemahaman baik atas materi yang diberikan. Selain itu, mereka pun menampilkan diri secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, dan peningkatan itu dicapai semakin baik terus-menerus. Lebih jauh lagi, penggunaan media tiga dimensi yang sudah diakrabi dalam siklus ini, membuat mereka lebih memahami misalnya, materi bangun ruang, lebih baik lagi. Terakhir, pemberian reward atau hadiah bagi siswa yang mendapat hasil baik, atau yang dapat merespons pertanyaan, menjadi pemantik motivasi siswa supaya

mendapat apresiasi serupa. Dus, hal ini membuat mereka berkeinginan untuk giat belajar, sehingga kelak dapat mencapai atau mempertahankan nilai baik yang mereka peroleh.

Pencapaian yang signifikan terkait peningkatan hasil pembelajaran melalui penggunaan media tiga dimensi di mata pelajaran matematika itu, kiranya sejalan dengan hasil analisis yang dilakukan oleh Anggoro (2011) terhadap penyerapan siswa atas materi bangunan ruang di kelas IV yang menunjukkan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar di siklus I (67, 72 %), siklus II (73, 61 %), dan siklus III yang meningkat menjadi 76, 67 %. Dalam hal ini, pencapaian nilai yang meningkat itu tak terlepas dari atau menafikan langkah-langkah pembelajaran yang ditetapkan, tetapi justru diperkuat dengan penggunaan media tiga dimensi yang meningkatkan ketuntasan nilai siswa dari 7 (minimal) dengan ketutusan siswa 100%). Hasil lain yang sejalan dengan penelitian ini, juga ditunjukkan oleh Zubaidi (2012) yang meneliti meningkatnya hasil belajar siswa melalui media tiga dimensi di kelas V SDN I Alastengah Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbundo. Temuannya menunjukkan bahwa penggunaan media tiga dimensi menghadirkan dampak positif bagi siswa, dengan dibuktikan peningkatan hasil dari siklus yang ada, yaitu siklus I (62%) dan siklus II (83%).

Lebih jauh lagi, penggunaan metode tiga dimensi sebagai perangkat pembelajaran merangsang sensor keaktifan siswa sepanjang pembelajaran berlangsung, sehingga membuat mereka terlibat, terjun, dan terhubungan lebih dalam lagi. Hasil ini pun membuktikan capaian siswa atas kriteria ketuntasan mereka, mengingat sepanjang siklus I terdapat 12 siswa yang mendapat nilai

hasil yang baik sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di mata pelajaran matematika ini, dan pada siklus II, angka itu meningkat menjadi 18 siswa.

Dengan demikian, hasil observasi yang dilakukan penulis dalam kegiatan di siklus II, menunjukkan tercapainya aspek hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan. Hasil ini pun menegaskan keberhasilan tindakan belajar menggunakan media tiga dimensi, sebab hasil di siklus II menunjukkan angka yang baik dan cukup, dan hal itu telah memenuhi angka $\text{KKM} \geq 75\%$.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di kelas VB SD Negeri 2 Serdang, maka dapat ditarik kesimpulan bahawa:

Peningkatan aktivitas siswa menggunakan media tiga dimensi pada siswa kelas VB SD Negeri 2 Serdang memiliki kelebihan yang dapat menarik perhatian siswa dan semangat belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran oleh karena itu aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya, siklus I persentase aktivitas siswa 47,70% dikategorikan cukup dan siklus II memperoleh persentase 95,40% dikat meningkat Penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran Matematika egorikan sangat baik.

Penggunaan media tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VB SD Negeri 2 Serdang. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran tiga dimensi pada mata pelajaran matematika yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes siswa yang mengalami peningkatan setiap siklusnya. Dari siklus I ke siklus II pada peningkatan persentase siklus I 57,14% 12 siswa tuntas dari 21 siswa

dan siklus II 85,71% 18 siswa tuntas dari 21 siswa dengan peningkatan sebesar 28% siswa sudah mencapai KKM ≥ 75 dari jumlah keseluruhan 21 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R. &. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4 (1) 80-81.
- Anggoro, F. d. (2011). Penggunaan media tiga dimensi dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV materi bangun ruang. *Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Anita, T. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10 (2), 31-41.
- Apriani, Y. &. (2021). Implementasi model pembelajaran inquiry learning dengan menggunakan pembelajaran tiga dimensi pada pembelajaran IPS kelas III SDN 12 Tanah Tinggi. *Jurnal penelitian pendidikan*, 1 (1) 86-93.
- Azhra, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Botty, M. (2020). Hubungan kreativitas dengan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia di MI Mahad Islamy Palembang. *Jip (Jurnal ilmiah PGMI)*, (2), 823-834.
- Giatri, R. (2016). Pengaruh penggunaan media visual tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Bandar Lampung. *Universitas Lampung*. Skripsi.

- Hendi, A. d. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis strategi metakognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 823-834.
- Muhamudah, A. &. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis iectora inspire pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X akutansi dan keuangan lembaga SMK Negeri 1 Tempel. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 97-111.
- Nabila, T. &. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Universitas Singa Perbangsa Karawang*.
- Purba, A. N. (2021). Meningkatkan hasil belajar pada pokok bahasan menulis puisi dengan menggunakan media visual tiga dimensi (3D) kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Aqvinas*, 4 (2).
- Rahmat, S. (2021). Pengaruh penggunaan media garis bilangan 3 dimensi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 23 Serpong Kabupaten Majene. Universitas Muhammadiyah Makassar: Skripsi.
- Rosyid Zaiful, d. (2019). *Ragam media pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Suryani, L. d. (2020). Hubungan efikasi diri dan motivasi belajar terhadap hasil belajar berbasis e-learning pada mahasiswa program studi pendidikan matematika universitas flores. *Jurnal hasil penelitian dan kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran dan pembelajaran*, 6 (2) 275-283.
- Syachtiyani, R. W. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemic covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (1), 90-101.
- Tampubalon, A. R. (2021). Pengaruh pembelajaran daring dan motivasi belajar terhadap hasil belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (5) 3125-3133.
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yati Erni, d. (2016). Pengaruh media visual tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru. *Jurnal Universitas Riau*.
- Yulianingsih. (2019). Penerapan media tiga dimensi dalam pembelajaran matematika kelas V Min 1 Dompu. *Jurnal Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta*.

